

УДК 811.161.1'243'276.6:792.07

НАВЧАННЯ ПРОФЕСІЙНОГО МОВЛЕННЯ МАЙБУТНЬОГО АНІМАТОРА

*Лагута Т.М., канд. філол. наук,
Вержанська О.М., канд. філос. наук (Харків)*

Статтю присвячено розгляду етапів, структури, змісту і специфіки роботи з мовленням актора-аніматора. Подано практичні рекомендації щодо підвищення якості професійного мовлення студентів-іноземців.

Ключові слова: професійне мовлення, аніматор, культурно-дозвільна діяльність, промова, вміння й навички.

Лагута Т.Н., Вержанская О.Н. Обучение профессиональной речи будущего аниматора.

Статья посвящена рассмотрению этапов, структуры, содержания и специфики работы над речью актёра-аниматора. Представлены практические рекомендации с целью повышения качества профессиональной речи студентов-иностранцев.

Ключевые слова: профессиональная речь, аниматор, культурно-досуговая деятельность, речь, умения и навыки.

Laguta T.M., Verzhanska O.M. Examining of Actor-Animator's Professional Speech.

The article is dedicated to examining the stages, structure, content and peculiarities of work with actor-animator's speech. The recommendations have been worked out for the improvement of foreign students' professional speech.

Key words: professional speech, animator, cultural-leisure activity, speech, skills and habits.

Сучасний туризм є не тільки потужним індустріальним комплексом, але й ресурсом з великим культурно-дозвільним потенціалом. Розвиток культурно-дозвільної діяльності, як і розвиток суспільства, спрямований на технологізацію. Культурно-дозвільні технології потребують інновацій. Одна з нових технологій, що повсюдно упроваджується сьогодні, – **анімація**, безпосередньо пов'язана з культурно-дозвільною діяльністю та є її особливою складовою. Сутність анімаційної діяльності в дозвільній галузі полягає

в залученні представників соціуму до активних форм культурного дозвілля. На жаль, розвиток анімації та проникнення її до діяльності туристського комплексу гальмується відсутністю штату фахівців і методик їхньої діяльності. За сучасних умов робота аніматора вимагає нових форм і змісту. Сьогодні існує нагальна необхідність у забезпеченні туристичної галузі працівниками, які володіють відповідними фаховими вміннями та навичками. Відповідно з'являється необхідність готувати студентів – майбутніх аніматорів – до професійного спілкування, до набуття навичок професійно орієнтованого мовлення. **Аніматор** – це артист, який зображує будь-яких персонажів (клоунів, розбійників, піратів, персонажів відомих мультиплікаційних і художніх фільмів тощо) на різних заходах (корпоративні вечори, ювілеї, дитячі заходи, промоакції – лотереї, презентації, рекламні акції, а також розважальні заходи в турбізнесі), супроводжує гостей, туристів, розважає їх. На курортах обов'язки аніматора особливо різноманітні: від проведення різних шоу, вечорів, дискотек до організації спортивних занять (ранкові вправи, аеробіка, плавання, фітнес, пляжний волейбол). Аніматор є душею маленького суспільства туристів, які прагнуть відпочинку й розваг. Він має володіти певними фаховими вміннями й навичками, аби включати глядачів програми в захоплюючу інтерактивну дію та постійно підтримувати інтерес учасників до неї.

Завдання анімаційної діяльності полягає у перетворенні інформації на художньо-образний спосіб впливу на аудиторію. Для вирішення цього завдання потрібні фахівці сценарного й режисерського мистецтва, які мають організувати всі елементи анімаційної програми, ті, хто створює художній образ, справляє враження, активізує діяльність учасників. Завдяки їхній діяльності ідеї перетворюються на конкретні дії учасників культурно-дозвільної програми. Менеджеру туристської анімації слід вивчати основи сценарного й режисерського мистецтва, аби володіти методикою досягнення технологічного результату своєї професійної діяльності. Анімаційний менеджмент ґрунтується на стимулюванні активності особистості за допомогою живого спілкування. Таким чином, головним творчим завданням режисера анімаційної програми в туркомплексі є організація спілкування з туристами й відпочивальниками, що сприяє активізації їхньої дозвільної діяльності. З цією метою він користується методами

культурно-дозвільної діяльності, поєднуючи їх із засобами туристського комплексу, спираючись на знання особливостей протікання технологічного процесу в туристській галузі.

Мета запропонованої розробки – допомогти менеджеру туристської анімації оволодіти певними знаннями з основ режисури культурно-дозвільних програм для туристського комплексу, навчитися формувати в них анімаційний компонент, оволодіти особистими професійними навичками.

Тема запропонованої роботи є **актуальною**, оскільки **присвячена** роботі з мовленням аніматора, зокрема з текстом його промови, а також розгляду етапів, структури, змісту і специфіки роботи з мовленням актора-аніматора; подано практичні рекомендації щодо підвищення якості професійного мовлення студентів-іноземців.

Однією з основних характерних ознак персонажа в постановці є його мовлення. У створенні образу велику роль відіграють сила голосу, його тембр, інтонації, швидкість мовлення, а також лексика, стилістика, смисловий зміст. Робота з мовленням персонажа полягає в підготовці тексту промови, у підготовці до вимови і в самій вимові тексту, в імпровізації під час мовлення.

Перший етап – це робота з підготовки тексту промови. У монологічній формі у сценарії представлені: вступна (вітальна) й висновкові (прощальна) промови ведучого; мовленнєві зв'язки між номерами; промова аніматора, номери, вітальна промова офіційного представника, поважного гостя тощо. Монологи ведучого перетворюються на діалогічну мову у зв'язку зі збільшенням кількості ведучих, появою резонера-співведучого й т.ін. [3: 45].

Риторика розподіляє мовлення відповідно до цільової настанови на такі види: 1) розважальне мовлення, що розважає, поєднує правду й вигадку, містить гумор, іронію, особисте (аніматор сміється не тільки з аудиторії, а й з себе також); таке мовлення відзначається доброзичливим тоном; 2) інформаційне мовлення (представлене розповіддю, описом, поясненням) викликає допитливість, цікавість, має задовольнити потреби слухача, бути для нього актуальним, має дати нове уявлення про предмет; 3) піднесене, запальне мовлення зачіпає почуття, викликає активну реакцію, а також почуття подяки, захоплення, обов'язку, безтурботності, любові до ближнього тощо; 4) переконуюче мовлення логічними доказами доводить або

спростовує певну думку, прагне визначити образ мислення, певну поведінку; 5) закличне мовлення є агітаційним (заклик до дії може бути прямим чи опосередкованим), змушує слухача відчувати потребу виконувати те, про що прохає мовець [3: 46]. Аби таке мовлення було успішним, слід з'ясувати, чи зацікавить це мовлення слухача, чи здатні слухачі до дії, чи не занадто сильною є опозиція.

Окремого розгляду потребує питання формування структури і змісту мовлення. Мовлення будується за всіма законами композиції: експозиція (звернення до слухачів, вітання, представлення своєї персони, коротке ознайомлення з темою подальшої промови з обґрунтуванням актуальності вибору) – зав'язка (постановка проблеми) – розвиток (виклад основного матеріалу, тобто міркування, аргументи, думки, докази, гіпотези, обґрунтування тощо) – кульмінація (вираження впевненості у взаємопорозумінні й підтримці пропозицій, висновків тощо) – розв'язка (короткий підсумок висновків, висловлення подяки слухачам, добрі побажання на їхню адресу) – фінал (висловлення надії на нові зустрічі в майбутньому). Більш коротко формула мовлення виглядає так: зібрання уваги – заявка – повідомлення – висновки.

Під час складання промови можна скористатися двома правилами: правилом “рамки” і правилом “ланцюга”. Мовленнєва “рамка” чітко окреслює межі оповіді, визначаючи початок і кінець промови. Рамками є: звернення до слухачів на початку промови й підведення підсумків наприкінці. Звернення розкриває ставлення аніматора до слухача, а також запропоновану слухачеві рольову позицію. Якщо слухач приймає позицію, це свідчить про успіх промови. У риториці існує вчення про мовленнєвий етикет як про встановлений у суспільстві порядок поведінки, відображений у мовленнєвих формах (наприклад, звернення до слухача – *Дорогие друзья! Дорогие гости! Уважаемые гости! Уважаемые участники! Дамы и господа!*; вітання співрозмовника – *Здравствуйте! Доброе утро! Добрый день! Добрый вечер! Приветствую вас! Привет! Хелло! Как дела?*; прощання із співрозмовником – *До свидания! До встречи! До скорого! Всего доброго! Всего наилучшего! Всего хорошего! Всех благ! Счастливо! Счастливо остаются! Чао! Гуд бай!*; подяка – *Спасибо! Большое спасибо! Благодарю!*; вибачення – *Извините! Простите! Прошу прощения! Приношу вам свои извинения! Пардон!*).

Мовлення завжди будується з окремих блоків, що, проте, мають сприйматися як одне ціле. З метою надання мовленню цілісності користуються правилом “ланцюга”. У кільце одного логічного ланцюга різні думки і блоки оповіді з’єднують фрази-переходники, наприклад: *итак; таким образом; понятно, что; кстати; разве можно обойти вниманием; само собой разумеется, что; не стоит забывать, что* тощо. Головне, щоб у лексиконі сценариста й ведучого таких фраз було багато, тоді в мовленні вони сприймаються ненав’язливо й гармонійно. Аби промова була більш цікавою, вона має містити не більш як три тези, оскільки решта не буде засвоєна. Також слід найважливіші речі говорити на початку й наприкінці виступу. Головну ідею треба повторити двічі – на початку, використовуючи нейтральну лексику, і наприкінці, уживши яскраве образне порівняння.

На окрему увагу заслуговує питання про стилістику мовлення, зокрема про основні виражальні засоби, що надають мовленню певного стилю. До таких засобів належать: емоційний лексичний склад, смисловий лексичний склад, образний лексичний склад, структура фрази [3: 51]. Лексичний склад мовлення може бути нейтральним, а може – емоційно забарвленим. Забарвлювати мовлення можна за допомогою синонімів нейтральних слів, що мають особливий емоційний відтінок. Так, мовленню можна надавати, наприклад, романтичний колорит, оформлювати його в піднесеному стилі; можна зробити його вульгарним, грубим чи, навпаки, запобігливим, підслесливим. Говорячи про той самий предмет, слід обирати слова, зрозумілі певній аудиторії, тобто з дітьми слід говорити однією мовою, з молоддю чи людьми похилого віку – іншою. Смисловий лексичний склад має бути таким, аби слухачі зрозуміли почуті слова, легко відтворили у своїй свідомості їхні образи, тобто це має бути доступне у плані розуміння для будь-якої аудиторії мовлення.

Використання образних висловлювань, метафор прикрашає мовлення, робить його більш яскравим (*Девушки сегодня так красивы, что я ослеп; ... как звёзды на ночном небе!; ... хоть бросай жену и беги за ними на край света...*). Мовленнєва зв’язка між номерами, побудована з використанням метафор, звучить ефектніше, породжує яскравіші образи й відповідно справляє сильніше

враження.

Структурі фрази для усного виступу властиві деякі особливості. Вона має бути короткою, без словосполучень, важких для вимови, без дієприкметникових зворотів. Письмовий текст з літературного джерела слід опрацювати. Довгі речення треба переробити на кілька простих, дієприкметникові звороти необхідно замінити означеннями, що починаються словом *“который”*. Наприклад, фраза з правил гри виглядає так: *“Водящий занимает центр поля, а играющие становятся в две линии по бокам”*. Перетворившись на монолог аніматора, фраза може бути такою: *“Тот, кто водит, встаёт в центре поля. Вот здесь. Игроки встают по бокам. Одна линия здесь, справа. Другая линия здесь, слева”*.

Після фіксації тексту у сценарії, актор працює з його вимовою. Важливо визначити мету промови, розглянути логіку розповіді, тобто відповісти на запитання: про що говорять і з якою метою? Потім текст слід розподілити на смислові частини й визначити головну думку кожної частини. Під час промови головну думку слід виділяти, інші є другорядними.

Аніматор обирає манеру подання гри. Він працює в певному жанрі. Їх існує безліч, але виділяють найбільші: лірична манера (прониклива душевна розмова), патетична (йдеться про заклики, уславлення подвигів, про піднесені почуття; використовуються пафосні інтонації); гумористична (під час мовлення жартують, іронізують).

У мистецтві анімації велику роль відіграє імпровізація під час вистави. Актор-аніматор має проникнути в сутність промови такою мірою, ніби це його власні слова, звороти, метафори. Красномовний від природи актор-аніматор має здійснювати творчу, акторську роботу з перетворення свого мовлення, з перетворення на образ персонажа. До основних форм мовленнєвих імпровізацій ведучого належать реприза й коментар. Репризою може бути афоризм, приказка, жарт, цитата, анекдот, короткий скетч (з літературних джерел, кіно, побутових розмов; ведучий може сам що-небудь вигадати). Коментар є абсолютною імпровізацією. Звичайно, імпровізація є реакцією на несподівану обставину, але до вдалої імпровізації слід готуватися [3: 53]. Ведучий має володіти акторськими й ораторськими вміннями, що формуються під час самостійних тренінгів. Підготуватися до імпровізації та вдало

виступити також допоможуть окремі слова, стійкі словосполучення тощо, заготовлені попередньо й підібрані відповідно до стилю вистави.

Отже, ми розглянули основні етапи, структуру, зміст і специфіку роботи з мовленням актора-аніматора. Поданий практичний матеріал рекомендуємо до застосування під час навчання фахового мовлення іноземців – студентів факультету міжнародних економічних відносин і туристичного бізнесу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бакланова Н.К. Профессиональное мастерство работников культуры : учеб. пособие / Н.К. Бакланова. – М. : [Б. и.], 1994. – 120 с.
2. Волков В.И. Культурно-досуговая деятельность: перспективы развития и проблемы регулирования : сб. науч. тр. / В.И. Волков, А.Ф. Суховой. – Свердловск : [Б.и.], 1991. – 109 с.
3. Гальперина Т.И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учеб. пособие / Т.И. Гальперина; Рос. междунар. академия туризма. – М. : Сов. спорт, 2006. – 168 с.
4. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности : учеб.-метод. пособие / А.Д. Жарков. – М. : Изд-во МГУК; М. : Профиздат, 2002. – 287 с.
5. Стрельцов Ю.А. Общение в сфере свободного времени : учеб. пособие / Ю.А. Стрельцов. – М. : Изд-во МГИК, 1991. – 116 с.